

REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#151

Pac-Man: 25th Anniversary

Pete Rose Pennant Fever

1942

E tanto altro ancora per computer e console

0,00 Euro

25 Ottobre 2023

Retro Emulator Vision and Game

Volume 9 Numero 11

Retro gaming

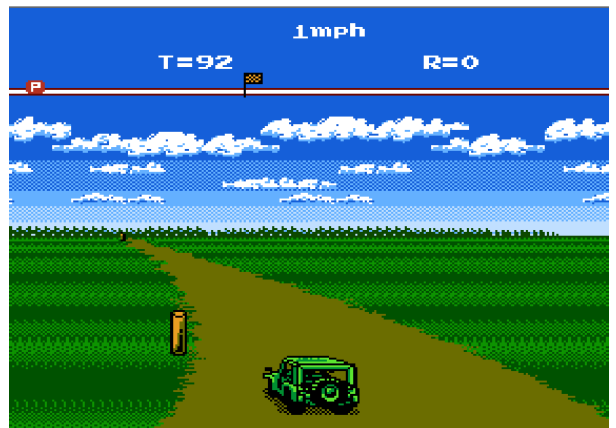
In emulazione!

La tua fanzine

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una
in Italiano e una in
Inglese*

Gratis





EDITORIALE NUMERO 151

Dopo che un temporale fortissimo mi aveva distrutto il PC e il Router, a tempo di record sono riuscito a rimettere tutto a posto e quindi a ricominciare come se nulla fosse successo. Qualche magagna c'è stata ancora perché ho dovuto reinstallare tutto da zero, difficoltà nella condivisione dei file e ho ritrovato i driver della mia scheda audio Audigy PCI molto dopo aver iniziato a scrivere le prime recensioni. Questa era importante perché mi permetteva di registrare i video con audio in maniera ottimale.

In tempo record sono riuscito di nuovo a fare questo numero anche se mi sono ritrovato un po' incasinato con alcuni problemi fisici che spero non mi precludano il continuare questa favolosa avventura a recensire vecchie glorie del passato e giochi sconosciuti.

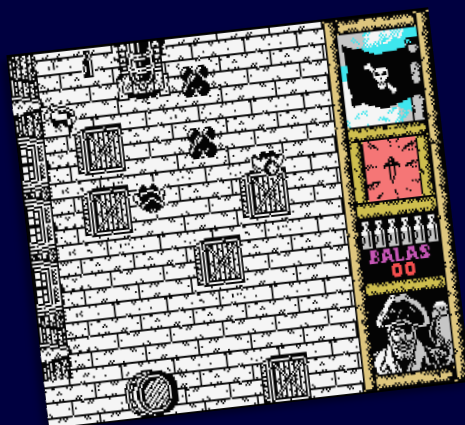
Un editoriale più breve del solito e quindi vi auguro ...

... Buona lettura



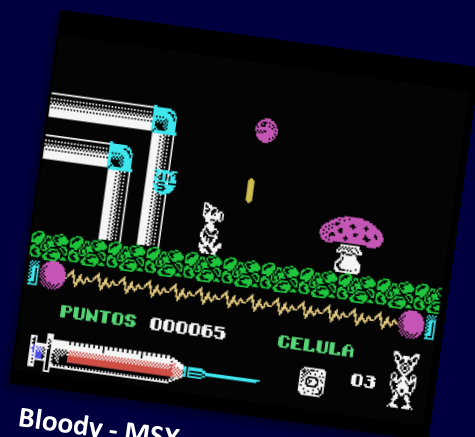
BitLogic - MSX

Un gioco di piattaforme con una grafica coloratissima uscito dall'MSX Dev' 15



Black Beard - MSX

Un gioco che ricorda parecchio Rambo III come grafica, visuale e forse anche come motore alla base del gioco.
Lo saprete nel prossimo numero!



Bloody - MSX

Un gioco di azione e/o piattaforme in cui siete un dottore alieno? La cover mostra un'infermiera molto bella, mentre in gioco siete uno strano alieno che assomiglia ad ALF.



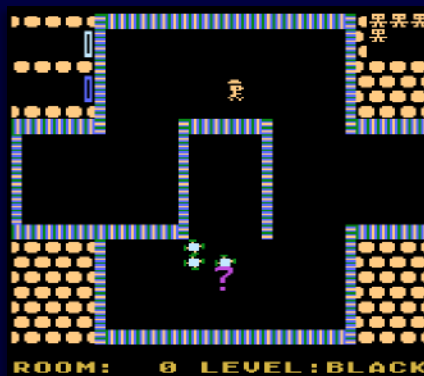
Bomulus & The Lost Crown - MSX

Un gioco di avventura arcade e di esplorazione molto interessante. Un genere che mi piace molto.



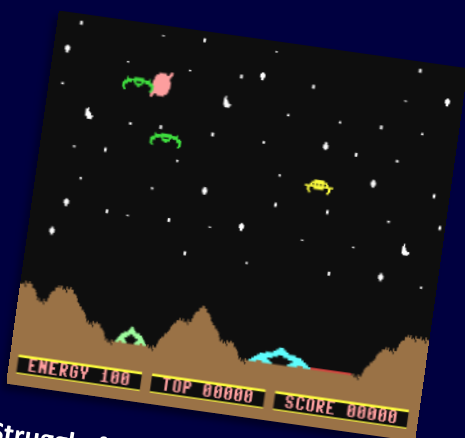
Draconus - Atari 8-Bit

Un gioco di piattaforme che avevo giocato sul Commodore 64 tantissimi anni fa e che non mi ha mai impressionato. La grafica è sicuramente bella.



Shamus - Atari 8-Bit

Un genere di gioco che andava in voga alla fine degli anni 80 e inizi anni 90 e c'è una chiara ispirazione da *Berzerk*. Il gioco sembra molto simile.



Struggle for Live - Commodore 64

La battaglia per la sopravvivenza è iniziata e questa missione la farete con il vostro C64.



Warp Fighter 3D - TRS-80 CoCo

I giochi in 3D hanno sempre un grande fascino e non importa se sono in vero o finto 3D. Le emozioni sono sempre molto alte.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO

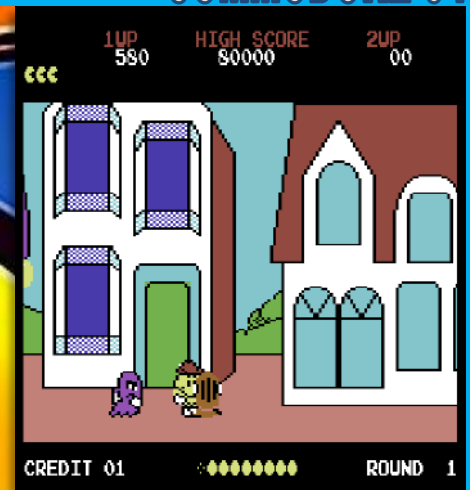


Sommario Numero #151**Ottobre 2023**

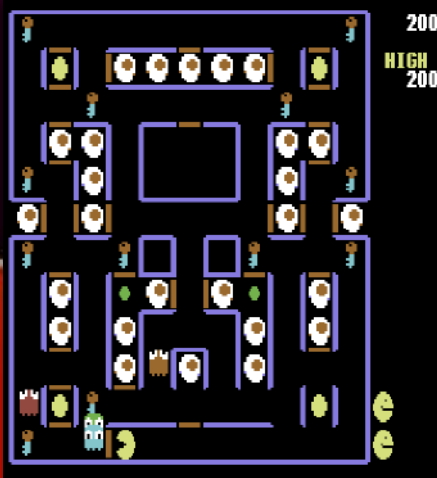
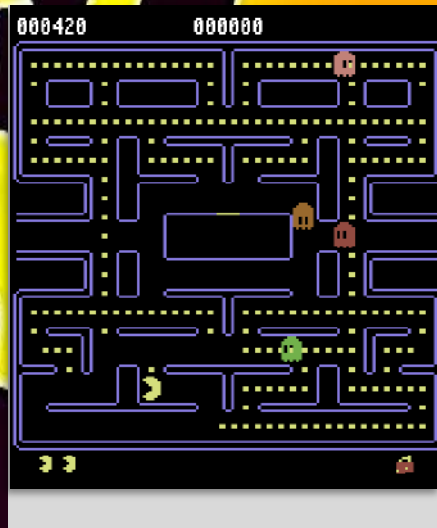
... A personal Nightmare	Atari ST	20
1942	Game Boy Color	31
Aliens!	Commodore PET	25
Absolute Zero	Amiga AGA	23
Artesians	Apple II	26
Batman	MSX2	23
Buffalo Bill's Wild West Show	ZX Spectrum	15
Builderland	Amstrad CPC	12
Buggy Blast	ZX Spectrum	14
Catacomb	Amiga	19
Captain America	Amstrad CPC	13
Chuck Norris Superkicks	Atari 2600	31-32
Haunted House	FM-7	25
Monkey Academy	ColecoVision	34
Pac-Man: 25th Anniversary	Commodore 64	10
Pete Rose Pennant Fever	DOS	21
Sega World Tournament Golf	Master System	32
State	Sharp X1	16
Super Pipeline	Commodore 64	11
Vega X4	Excelvision	26
Zexas	Sharp X1	17

REDAZIONE

Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico. Insomma fa tutto lui!



Di questo gioco ormai ne conoscete vita, morte e miracoli. Ha una giocabilità immediata perché lo scopo principale è quello di mangiare dei semi che sono sparsi all'interno di un labirinto e facendo attenzione a non farvi catturare dai nemici che sono i fantasmi Inky, Blinky, Pinky e Clyde che ritrovate regolarmente in tutte le varianti di questo gioco. Li ritrovate anche in Pac-Land che cambia radicalmente la struttura diventando uno di azione a scorrimento laterale in cui non dovete mangiare i semi, ma salvare una fatina con vari percorsi ad ostacoli e vari tipi di piattaforme.



Bella compilation per il compleanno di Pac-Man con una raccolta di tutte le sue avventure con un comodo menu di scelta con le cover originali. Questo sistema di scelta, tuttavia, ha un difetto perché ogni volta che volete cambiare gioco dovete resettare il vostro C64. Per il resto è una compilation da top game



In occasione del 25o Compleanno di Pac-Man è stato realizzato un disco contenente tutti i giochi in cui è protagonista lui stesso, sua moglie e suo figlio. La scelta viene fatta attraverso un comodo menu a scorrimento in cui potete vedere la cover dei vari giochi che sono messi in po-

sizione dal più vecchio al più recente e quindi già potete sfruttare questa compilation anche per ammirare di nuovo l'evoluzione del personaggio attraverso tutte le sue avventure.

Gold

2020, SQUARE UNIT

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	9,5



SUPER PIPELINE

C MCM LXXXIII TASKSET LTD.

ALL RIGHTS RESERVED PRESS FIRE TO PLAY

Dopo un certo numero di litri d'acqua che si riversano nel pozzo potete andare in un'altra stanza ancora più difficile.

E' divertente perché l'acqua scorre da sola e voi dovete liberare i tubi dalle interruzioni e farla arrivare a destinazione.

Siete armati di una pistola o qualcosa di simile per uccidere le creature e anche questi uomini prima che rompano le tubature.

Se amate l'acqua, vi piace riparare ogni cosa che a che fare con questo elemento e aiutare la gente ad averla sempre in abbondanza e correre in loro aiuto per non creare dei disagi dato che è fondamentale per la vita, il vostro lavoro è fare l'idraulico.

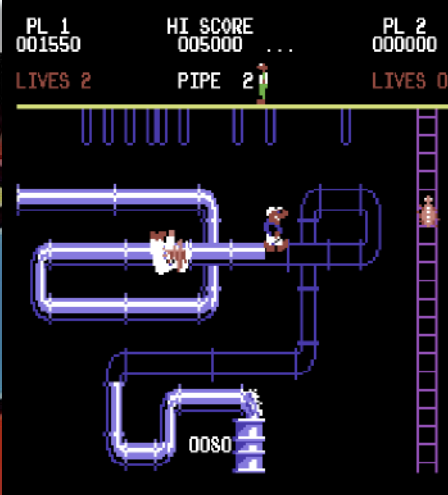
In questo gioco, tuttavia, non fate voi manualmente tutti i lavori di riparazione, ma avete un dipendente meccanico che lo fa per voi.

Le tubature di vari indeterminati edifici si rompono e l'acqua non raggiunge più la destinazione e quindi dovete, insieme, al vostro meccanico riparare i punti rotti e stare attenti a delle bestie che sono letali e vi uccidono se vi toccano (è un gioco di azione e quindi nemici da evitare).

La struttura dei livelli è una specie di labirinto formato da tubi dove

ci camminate sopra e dovete, in pratica, scortare il vostro meccanico nei punti danneggiati per far scorrere l'acqua verso un pozzo.

Oltre a queste creature letali per le vostre 7 vite (è molto difficile) ci sono delle persone dispettose che dal soffitto fanno cadere



delle flange che bloccano il percorso dell'acqua e dovete guidare il vostro meccanico Pino a ripararle.

Ogni volta che un danno è stato riparato dovete tornare da lui e farvi seguire verso altri punti per ripararli.

E' difficile perché le creature cambiano direzione senza preavviso e se queste flange vi colpiscono vi uccidono. La perdita di una vita comporta il rifare il livello tutto da capo, mentre se uccidono Pino non succede nulla e lui riparte dall'entrata della stanza e dovete andare a prenderlo e scortarlo a riparare i danni.

E' veramente molto difficile e le vite non servono praticamente a nulla perché ogni volta che ne perdete una ricominciate tutto da capo.

La difficoltà è la casualità con cui si muovono le creature e ve le trovate addosso senza preavviso.

Tecnicamente buono per la grafica dettagliata, ben colorata e poi un sonoro che pur ripetitivo fa bene il suo dovere di accompagnamento.



1984, TASKSET

GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	6
GLOBALE	7





va in un punto morto non potete fare più nulla e dovete ricominciare uccidendo Melba lanciandogli in testa un oggetto o ricominciare tutto da capo.

Per imparare a salvare la vita a Melba dovrete quasi imparare a memoria il percorso e gli oggetti da usare. Non è, tuttavia, così eccitante come sembra perché non potete perdere troppo tempo a osservare perché lui continua a muoversi e quindi può tendere a frustrare parecchio quando dovrete ogni volta rifare tutto da capo e non riuscite a capire dove sbagliate.

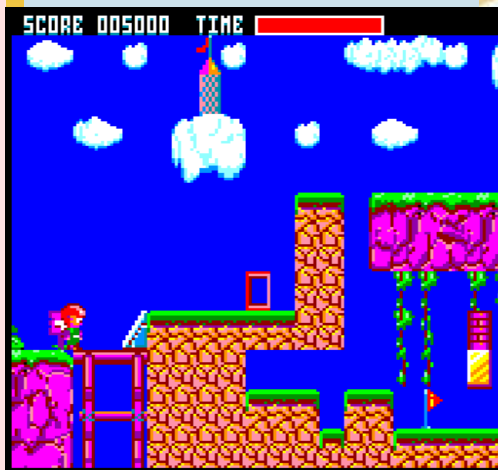
Un mondo di magia e fantasia sta per presentarvi davanti agli occhi per aumentare il vostro bagaglio di conoscenze e aprire la mente a nuove realtà.

L'introduzione alla storia di questo gioco ve la racconto e già vi sembrerà familiare: un giovane ragazzo, Melba, sta facendo un pic-nic con la sua ragazza suonando la chitarra per allietarla. Improvvisamente dal nulla arriva un essere malvagio che la cattura e la porta via con la sua nave. Melba si tuffa in acqua per cercare di raggiungere la nave a nuoto, ma durante la nuotata trova una bottiglia con la mappa di un'isola dove è tenuta prigioniera la sua ragazza (il rapimento della ragazza non assomiglia all'introduzione di *Ghosts 'n' Goblins*?).

Da qui inizia la vostra avventura

in un gioco a piattaforme che, tuttavia, non è di azione, ma molto simile a *Lemmings*.

Non avete il controllo di Melba che si muove per lo schermo da solo e il vostro compito è quello di farlo proseguire per le varie schermate



aiutandolo a superare i vari ostacoli e raccogliendo oggetti e armi per affrontare i vari nemici che incontrate.

Quando incontrate dei particolari tipi di nemici avete temporaneamente il controllo di Melba perché la gestione dell'ambiente non serve in questi situazioni.

La difficoltà del gioco è che Melba si sposta in avanti senza fermarsi e voi dovete osservare bene lo schermo e trovare velocemente gli oggetti che servono a modificare il suo percorso facendo attenzione che se lui arri-

Un gioco che mostra una grafica davvero ottima, molto ben colorata che sembra proprio uscito da un libro di favole. Questo sistema di gioco è inizialmente molto emozionante e più giocate e più avete voglia di continuare.

In certi punti alcuni enigmi sembrano senza senso e perderete vite senza un motivo e lì si vede se avete ancora la voglia di continuare oppure no.

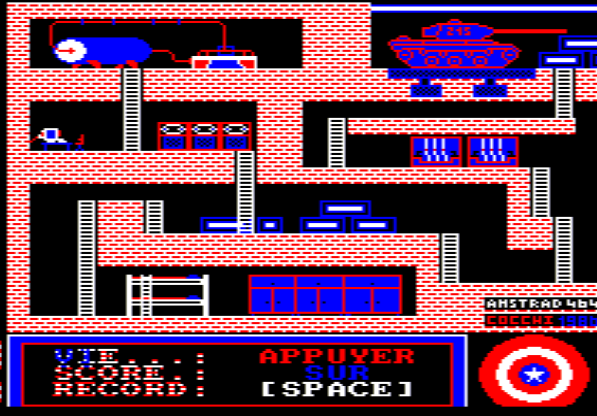


1991, LORICIEL

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7



CAPTAIN AMERICA

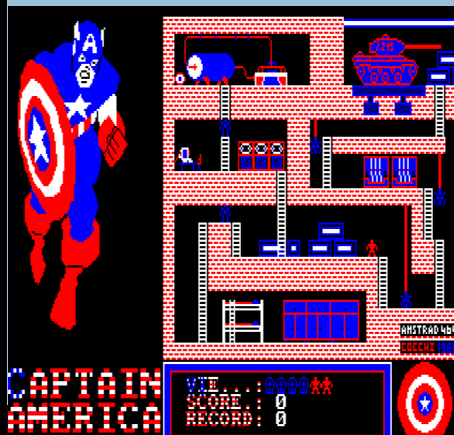


La delusione è che speravo fosse un clone più fedele a Amazing Spider-Man, mentre invece è una versione povera di Lode Runner dove perde anche la sua incredibile giocabilità.

Il personaggio è irriconoscibile e sapete che è lui solo per la figura disegnata a sinistra sullo schermo. La giocabilità sembra brutta, ma giocandoci comincia a piacere anche se poi diventerà noioso in breve tempo.

Come già anticipato il mese scorso, questo gioco ha troppe somiglianze con *Amazing Spider-Man* per la stessa interfaccia di gioco e la stessa grafica anche se è stata adattata a questo personaggio. Anche qui il personaggio di Captain America è disegnato nella parte sinistra dello schermo così come era esattamente per l'altro gioco. Tutto rigorosamente identico.

Il gioco è stato pubblicato sul disco allegato al numero 1 della fanzine Floopy pubblicato da Infomedia. Dovrebbe essere un clone di Amazing Spider-Man con questo personaggio in cui il vostro scopo è quello di recuperare il maggior numero di scudi che trovate in giro per i vari livelli.



La prima impressione è, tuttavia, sbagliata perché anche se al primo caricamento vi sembrerà identico a quell'altro non lo è realmente.

La grafica del personaggio principale è stilizzato e non lo riconoscerete (è tutto rosso) e forse assomiglia di più a Lode Runner per la semplicità dei livelli, la grafica stilizzata dei personaggi e le scale tipiche di quel gioco.

Vi muovete ad un passo alla volta senza nessun tipo di animazione (a differenza di Lode Runner) e quindi vedete sullo schermo solo lo spostamento dello sprite.

I colori sono messi male perché ci sono trappole di vario tipo che sono blu scuro su sfondo nero e quindi complicati da vedere e quindi prima di procedere meglio controllare bene quello che c'è nell'oscurità anche se avete tante vite a disposizione.

Un Captain America un po' scarso di abilità dato che anche cadere da un'altezza non troppo elevata causa la perdita di una vita. Alcuni nemici si spostano con percorsi predefiniti, ma in spazi ristretti e dovete prendere il tempo alla perfezione.

L'interfaccia generale e la struttura del livello vi confonde al punto tale di farvi pensare sia un clone di Amazing Spider-man.

Lo è per la grafica generale e quella degli ambienti, mentre per quanto riguarda tutto il resto sembra preso da Lode Runner togliendogli però ogni genere di animazione.

Non so se ha altri livelli oltre quello che vedete perché ogni volta che prendete uno scudo ne vengono generati altri sempre nella stessa stanza.



1986, INFOMEDIA

GRAFICA	6
SONORO	5
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	5
GLOBALE	6-



fatto dovete agganciarvi alla vostra astronave madre per il rifornimento e controllare se siete degni di passare ad un nuovo corridoio.

In questa fase avete un'arma speciale in grado di distruggere il nemico in qualunque punto dello schermo, ma non è infinita e quindi va usata nei momenti più opportuni.



Usando la tastiera è un po' complicato perché i nemici arrivano da tutte le direzioni e a diverse quote e quindi la difficoltà diventa alle volte molto esagerata perché non c'è la velocità di mirare e colpire. Partita dopo partita vi emozionarete sempre di più e comincerete a capire come funziona.



1984, FIREBIRD

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7+

Uno sparattutto in 3D che aspettavo di giocare dal mese scorso per una grafica intrigante e immaginando una giocabilità davvero buona.

Non siete a piedi con un'arma a distruggere gli alieni, ma pilotando una Buggy cercando di distruggere 20 Lurgons che sono coloro che hanno abitato il pianeta Endra negli ultimi tre secoli. Tutto il loro potere viene gestito dal Corridoio Centrale Lurgon e quando ne avrete uccisi venti questo potere svanirà lasciando libero il pianeta dalla loro infestazione.

Dato che la missione è molto pericolosa non c'è nessuno che pilota questo veicolo che viene controllato in remoto dall'astronave madre e dato che il carburante usato è limitato dovete ogni volta far tornare alla base il veicolo per il rifornimento.



Il veicolo che controllate ha anche la caratteristica di fare dei salti per evitare degli ostacoli e il passaggio da un livello all'altro (i corridoi) viene stabilito dal computer

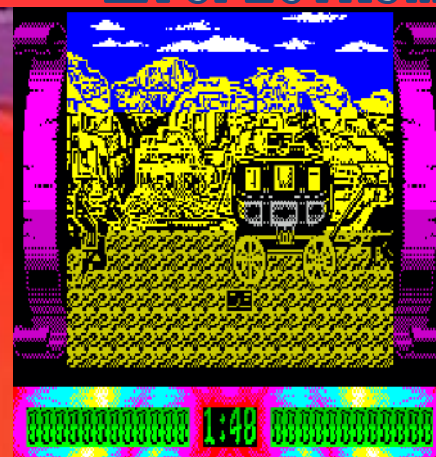


dell'astronave madre, quando ritornate per il rifornimento, controllando i punti che avete fatto.

Le fasi di gioco sono due: nei corridoi e nello spazio.

Nella prima fase dovete distruggere più nemici possibile per poter accedere a nuovi corridoi evitando che distruggano la vostra fonte di energia e obbligandovi a rifarla. E' complicata questa fase perché l'unico controller è la tastiera e i nemici sono in tutte le direzioni e a diverse altezze tra cui un disco volante che spara un raggio in grado di danneggiare il vostro sistema energetico.

La seconda fase si attiva quando cercate di rientrare all'astronave madre e venite attaccati da un'astronave nemica. Dovete muovere i vostri cannoni laser in tutte le direzioni per colpirla e una volta



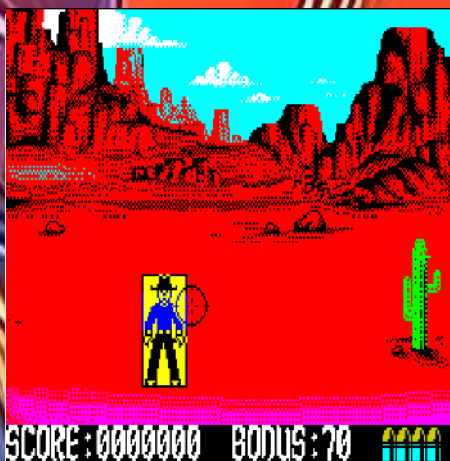
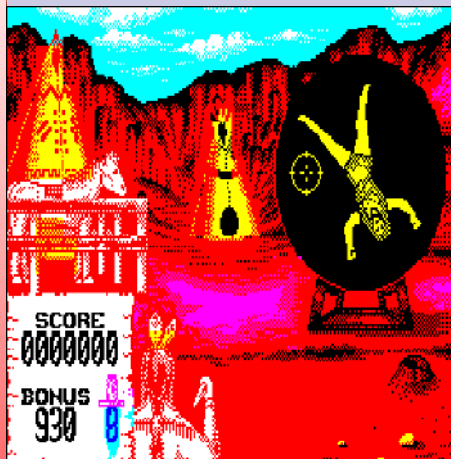
Gli eventi con la pistola ricordatevi che va caricata prima di sparare. Non è automatico.

Le Olimpiadi sono nate nell'antica Grecia, ma alcune civiltà in base all'ambiente in cui vivevano e anche al tipo di popolazione le hanno un po' modificate.

Anche nel Far West qualcuno ha deciso di riadattare le olimpiadi per l'ambiente circostante, per la popolazione divisa tra coloni e Indiani e cercare di trovare una tregua e partecipare a dei giochi e per una volta tanto, divertirsi insieme.

Come dicevo, queste olimpiadi sono state riviste e corrette e seppure momenti di svago sono sempre visti in una certa ottica e quindi letali perché in molti venivano usate le armi:

1. Lancio del Coltello
2. Tiro a Segno
3. Cavalcata del Bronco
4. Salvataggio Diligenza
5. Cordatura del Vitello
6. Inseguimento del Toro



Nel **Lancio dei Coltelli** c'è una ragazza su una ruota che gira e dovete lanciare i coltelli senza ucciderla; Il **Tiro a Segno** è una prova di abilità con la pistola nel colpire dei bersagli; la **Cavalcata del Bronco** è un rodeo in cui dovete rimanere in sella all'animale il più a lungo possibile; Nel **Salvataggio Diligenza** un gruppo di Indiani ha teso una imboscata e ne prendono il controllo e voi dovete inseguirli, salire a bordo, combatterli e riguadagnare il controllo della diligenza (non dovrebbe essere reale, ma una recita); nella **Cordatura del Vitello** dovete prendere al lasso l'animale e legarlo il più velocemente possibile; l'ultimo evento è un inseguimento a cavallo in cui dovete saltare sulla schiena di un Toro e domarlo tenendogli le corna.

Come in altri giochi di questo tipo potete scegliere se partecipare a tutti gli eventi oppure a quelli che vi piacciono, la difficoltà e infine il tipo di controllo.

I mini giochi sono tutti molto belli e anche difficili perché basta un errore per perdere tutto quanto. Il vantaggio è che non c'è un'Olimpiade completa con cerimonia di apertura o medaglie. Sono sei eventi da giocare solo per fare punti.



1989, TYNESOFT

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8+



È uno sparatutto a scorrimento orizzontale Giapponese come stile di disegno, cura nei tratti facciali che trovate nelle varie schermate.

Anche se molte informazioni sono in Giapponese, la storia è in Inglese e vi viene raccontata come un diario di bordo prima con una data in anni e poi dopo come "Space Era".

Prima di entrare in azione dovete scegliere tra due astronavi: Physiral e Redhawk. La prima ha un raggio laser frontale e bombe. La seconda ha uno sparo frontale doppio e missili a ricerca automatica del bersaglio sul terreno. Non è una scelta facile perché Physiral ha più energia, mentre Redhawk è più potente, ma ha poca energia.



PHYSIRAL

REDHAWK

Lo scorrimento dei livelli è lentissimo e leggermente scattoso, ma il movimento della vostra astronave e quella dei nemici è fluida e la giocabilità è molto buona.

I fondali dei livelli sono curati bene e c'è anche uno strato di parallasse.

Avete solo una vita, ma tanta energia e questo dovrebbe garantirvi di arrivare alla fine del livello (per quello che ho visto è



lunghissimo, ma alla fine c'è un boss difficilissimo).

Nel pannello di controllo in basso c'è un'indicazione di alcune variabili in corso durante il livello, ma non è chiaro se cambiano automaticamente oppure potete modificarli con dei bonus.

Da quello che ho visto non sembrano esserci potenziamenti e nemmeno bonus per rigenerare gli scudi della vostra unica vita.

La lunghezza del livello e lo scorrimento lentissimo di quest'ultimo, quando dovete ricominciare da capo possono incidere sulla voglia di continuare.

Inizialmente lo farete perché avete due astronavi da scegliere e quindi due tipi di giocabilità leggermente diverse.

Uno sparatutto che ha delle buone idee soprattutto per le due astronavi che sono diverse esteticamente e anche come caratteristiche tra armi e resistenza.

I livelli sono ben costruiti, ma lunghissimi e scorrono molto lentamente.

Avendo solo una vita, livelli lunghi, boss di fine livello difficilissimi, ricominciare da capo ogni volta potrebbe farvi passare la voglia di riprovarci



198?, JR SOFT

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	8
GLOBALE	9



SHARP X1



Questo modo di pilotare l'astronave, il modo in cui i nemici si postano per lo schermo lo rendono molto difficile e riuscirete a vedere la sezione "Tunnel" un po' casualmente e per molta fortuna.

Se in parte ricorda Gyruss, quando lo giocherete forse vi viene voglia di accantonarlo per giocare all'altro.

Uno sparatutto in terza persona in un mondo pseudo 3D che funziona comunque bene perché lo avete già visto in *Gyruss* dal quale sembra avere avuto una forte ispirazione perché i livelli sono schermate statiche, i nemici arri-

Zoom.

Gyruss e Zexas sono usciti nello stesso anno e quindi molto probabilmente i giocatori dell'X1 non hanno avuto modo di influenzarsi troppo e quindi le novità introdotte erano sufficienti a passare parecchio tempo in sua compagnia.

A differenza di Gyruss dove con l'astronave ruotate intorno al centro a 360°, in Zexas vi spostate solo a destra e sinistra e in alto fino all'orizzonte virtuale che è posto al centro dello schermo. Questo complica le cose per distruggere i nemici che arrivano dal suo centro con strane traiettorie.



vano verso di voi dal centro dello schermo, i vostri proiettili si dirigono nella stessa direzione. In pratica è come se fosse un clone dell'altro titolo se non con delle differenze per quanto riguarda un livello bonus che è un tunnel nel quale dovete distruggere i nemici le cui pareti sono letali. Il tunnel cambia da versione a versione e nello Sharp X1 assomiglia ai livelli di Buck Rogers: Planet of



L'idea di riprendere il concetto di Gyruss e riadattandolo alterando lo spazio con il tunnel era buona.

Purtroppo la difficoltà intrinseca di avere un sistema di volo simile a Gyruss, ma completamente diverso in pratica crea più problemi che altro.

1983, DB-SOFT

GRAFICA	6
SONORO	5
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	5
GLOBALE	5+

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer

CATACOMBS BY PETER GAGE



Copyright(c)1992, Peter Gage. ALL RIGHTS RESERVED

Un'avventura grafica punta e clicca con visuale in prima persona con avanzamento nello scenario come quello che in seguito molti apprezzeranno in *Myst*. Non è un gioco commerciale, ma Shareware e avviabile solo dopo aver caricato il Workbench e per questo è anche facile poterlo copiare su Harddisk e avere accesso facilmente alle varie locazioni, caricare la grafica e godervelo senza interruzioni dovuti ai caricamenti.

Il gioco è solo su un dischetto e non so quanto possa essere completo (i giochi Shareware per Amiga erano come delle demo in cui mancavano certe cose per completarlo e richiedevano l'acquisto per poter proseguire), tuttavia, già si può apprezzare il lavoro del suo creatore/progettista/sviluppatore Peter Gage che nel 1992 propone una



sua visione di avventura grafica.

L'area di gioco è divisa in due parti: quella di sopra mostra la grafica dello scenario in cui vi muovete, mentre la parte sottostante c'è il pannello di controllo con un compasso che dovete usare per spostarvi nelle quattro direzioni consentite.

I verbi non sono testuali, ma delle icone anonime che dovete scoprire provandole o andare ad intuito, ma sono talmente poche che non fatterete a trovare quella giusta. Una cosa interessante e che mancava in molte avventure commerciali era l'icona del suggerimento (una lampadina) che serve per capire cosa fare quando siete bloccati. Siete davanti una porta chiusa e non trovate l'icona per aprirla o non sapete andare avanti e premendo questa icona il gioco vi suggerisce di aprire la porta.

Gli oggetti li raccogliete puntando il mouse su di questi e vengono messi automaticamente nell'inventario in basso a destra. Alcuni



oggetti importanti si possono mettere nelle due alcove della finestra principale con la grafica dello scenario.

Una volta capito come funzionano le varie icone dei comandi inizia l'esplorazione per risolvere un mistero di questo gioco Shareware e quindi forse limitato o accorciato rispetto alla versione completa.

Un'avventura grafica punta e clicca che pur avendo una visuale dello scenario davvero piccola è molto suggestiva e l'integrazione con l'interfaccia dei comandi è stata fatta davvero bene.

Niente musica, ma solo effetti sonori e dato che è Shareware nessuna possibilità di salvare la partita.



1992, PETER GAGE

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	8
GLOBALE	7,5

PERSONAL NIGHTMARE

Avventura grafica punta e clicca di Horror Soft (il suo logo è una cripta con a fianco la bellissima Elvira) che continua con questa tipologia di giochi misteriosi e dell'orrore.

Siete il figlio/a di un prete del villaggio in cui siete nati e un giorno ricevete da lui una lettera preoccupante e decidete di tornare a casa a vedere cosa succede. Il villaggio è cambiato perché gli abitanti sono ostili e strani; vostro padre non è più dove dovrebbe essere.

Scoprirete che un demone ha preso il controllo del villaggio e di tutti i suoi abitanti, forse un vampiro, e il vostro compito è quello di trovare un modo per ucciderlo



e liberare i cittadini dal suo controllo.

Interfaccia di gioco comoda con le immagini delle stanze, degli ambienti al centro dello schermo, una lista di verbi a destra dell'area principale di gioco, inventario,



bussola nella parte sinistra e una finestra sottostante per le varie informazioni sui luoghi, quello che c'è da fare, suggerimenti e per i dialoghi con la gente. In più avete anche un parser testuale semi automatico.

Iniziate l'avventura nel bar del villaggio dopo un'inquietante introduzione spaventosa in cui un diavolo esce fuori dalle fiamme all'interno di una Chiesa segno che ormai nemmeno quel luogo è in grado di fermare il male che si annida in questo villaggio.

L'interazione con quello che c'è sullo schermo è un ibrido tra un'avventura punta e clicca e una testuale.

Alcune interazione come, ad esempio, aprire le porte ed entrarci le fate direttamente puntando il mouse sulla porta e indicando di volerci andare.

Quando siete in determinate stanze dovete usare i verbi a disposizione con un oggetto sullo schermo. Verbo e azione vengono visualizzati nel parser testuale e dovete

premere il tasto "Invio" per fare l'azione.

In alternativa potete scrivere manualmente verbo e oggetto con cui interagire e anche se sembra inutile, scoprirete di poter accedere a dei verbi che non sono elencati a destra. Normalmente se potrebbero bastare i verbi tradizionali, potete accedere grazie al parser ad una esplorazione più approfondita.

Il gioco ha un suo orologio interno e vi viene segnalato quando passa un'ora e questo mi fa tornare alla mente quelle avventure dove se fate azioni all'orario sbagliato non avete più modo di vincere.

Bella avventura grafica punta e clicca nello stile di Horror Soft e allo stesso tempo difficile per una enorme quantità d'interazione a disposizione che tendono un po' a stancare perché vi fanno perdere tempo prezioso nel cercare di fare la cosa giusta nel tempo giusto. Richiede solo 512k di memoria! Niente musica e effetti sonori per giustificare le interazioni. Troppo poco.



1989, HORROR SOFT

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	7
GLOBALE	7+



Non mi ricordo se ho mai recensito un gioco del Baseball su queste pagine, comunque, ecco un bel titolo per DOS che pur con una grafica EGA o CGA ha in serbo belle cose sia dal punto di vista grafico e soprattutto dal sonoro. E' un gioco di un'era dove i PC erano macchine da ufficio e i giochi erano ancora lontani da quello che sono oggi, ma già si intravedevano delle buone cose.

Il gioco di oggi è stato approvato dal giocatore dei Cincinnati Reds, Pete Rose, in cui potete essere uno qualunque dei giocatori in campo per ampliare l'esperienza di questo tipo di sport basato su una buona vista, precisione e tanta corsa.



Il campo di gioco ha la forma di un rombo con quattro basi disegnate sul terreno. A turno le due squadre devono ribattere la palla dell'avversario il più lontano possibile e poi correre nel frattempo per guadagnare le basi. Facendo il giro di tutte le basi si guadagna un punto. Se la palla ribattuta viene



intercettata al volo e il battitore non raggiunge la base viene eliminato.

Ovviamente il lanciatore della squadra avversaria ha diverse tecniche di lancio suggerite dal suo compagno di squadra dietro il battitore avversario che gli suggerisce il lancio per impedire che la palla venga ribattuta.

Il gioco riprende bene questo concetto con un sonoro digitalizzato che riproduce la musica e il parlato di chi sta commentando la partita dando un realismo molto elevato. In più ci sono anche otto prospettive del campo per renderlo esattamente uguale come se guardaste una partita in TV.

Dopo aver ascoltato l'Inno Nazionale degli Stati Uniti siete in campo con la visuale in terza persona dove avete i suggerimenti per il lanciatore o il battitore che deve pre-selezionare con i tasti cursore. Le mosse sono più complicate perché dovete combinare più tasti, ad esempio, se siete il lanciatore dovete premere "giù" + "Invio" per far il tiro.

Stessa cosa per il battitore: prima

scegliete che tipo di ribattuta fare e poi dovete premere i tasti direzione in base se siete destri o mancini e poi "invio".

Quando il battitore lancia la palla e voi siete il lanciatore, controllate tutti gli uomini in campo. Quando siete il battitore, questi sono controllati dal vostro avversario.

Bellissimo gioco del golf allietato da una bella grafica in uno scenario credibile in tre dimensioni, buon parlato digitalizzato molto ben comprensibile e un PC-Speaker che suona bene la musica e i jingle.



Gold

1989, GAMESTAR

GRAFICA	9
SONORO	10
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9+

GIOCHI

R E C E N T I



derlo come molti avremmo voluto in quegli anni. Lo scopo del gioco è quello di salvare Robin che è stato rapito mentre riparava la Bat-Mobile e poi anche trovare le sette parti dell'auto.

La grafica, come detto, è isometrica e questo gli dava un aspetto parzialmente in 3D anche se devo ammettere che non mi è mai piaciuto questo tipo di approccio soprattutto per un personaggio come Batman.



Batman

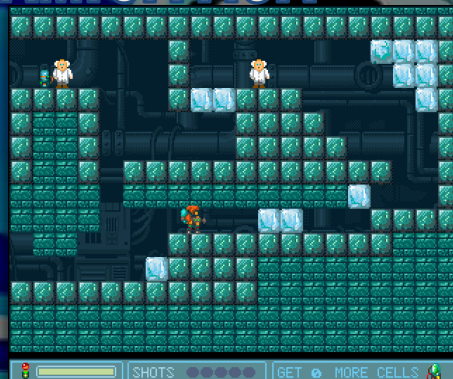
Per MSX2 è uscito quest'anno una nuova rivisitazione dell'originale gioco isometrico uscito nel 1986. E, tuttavia, un gioco ibrido perché se lo caricate con l'MSX1 avrete la stessa grafica originale. Se invece lo caricate con l'MSX2 avrete la musica iniziale della serie TV con Adam West e poi tanta grafica rinnovata durante il gioco che lo trasformano esteticamente per ren-



2023, FX SOFTWARE

GRAFICA	10
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	9
GLOBALE	8

AMIGA AGA



tori climatici e riportare tutto all'equilibrio.

Mi piace che l'autore ha localizzato il gioco per le lingue più parlate dell'Europa occidentale e quindi va bene un po' a tutti.

Come i titoli di questo genere avete inizialmente degli aiuti sullo schermo che vi dicono come risolvere gli enigmi che trovate, come uccidere i nemici e come uscire da situazioni, apparentemente, senza via d'uscita.

La meccanica di gioco è ispirata a *Solomon's Key* in cui dovete creare e distruggere blocchi di ghiaccio per accedere a piattaforme altrimenti inaccessibili.

Richiede tanta RAM e quindi con meno di 8 MB potrebbe funzionare male.



Absolute Zero

Il vincitore del POSADAS 2023 HOME BREW GAMES COMPETITION è un gioco realizzato con il linguaggio di programmazione RedPill che sfrutta bene le caratteristiche dell'Amiga in questo puzzle a piattaforme in cui dovete salvare un mondo ghiacciato raccogliendo delle batterie per attivare dei reat-

Gold

2023, GUS ENTERTAINMENT

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9,5



**RECENSIONI
BREVI**



ALIENS!

E' un clone di *Space Invaders* in cui guidate, in questa versione, un carro armato che deve distruggere tutti gli alieni che scendono dallo schermo.

Non ci sono livelli o determinati premi da raggiungere, ma semplicemente fare più punti possibile. Ovviamente ha un briciolo di trama perché i soliti alieni vogliono invadere la Terra e voi dovete fare

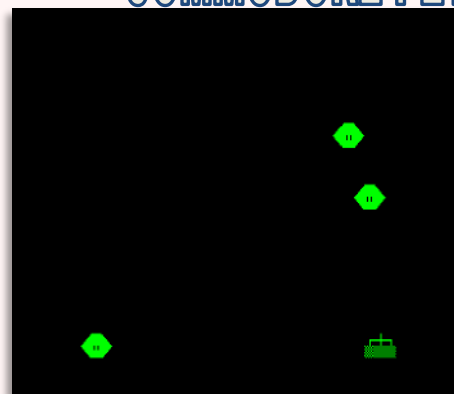
di tutto per proteggerla.

Si gioca solo con il tastierino numerico e potete spostarvi solo a destra e sinistra.

A differenza di *Space Invaders* non ci sono dei muri di protezione perché non ci sono formazioni nemiche di quel tipo, ma solo singoli dischi volanti che a gruppi di tre scendono verso di voi.

Quando perdete avete un resoconto di quanti alieni avete ucciso e quanti colpi avete sparato per farlo.

COMMODORE PET



1980, CODEWORKS/
CURSOR

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	6
GLOBALE	7



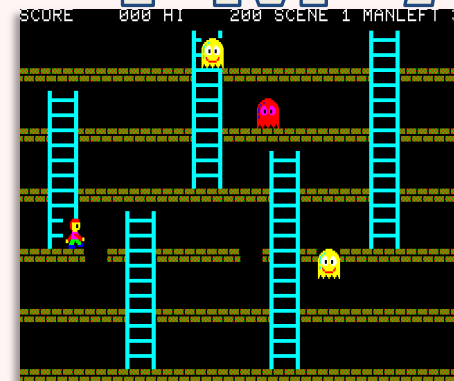
HAUNTED HOUSE

Un altro, l'ennesimo clone di *Space Panic* che in qualunque versione è stato portato, in qualunque riadattamento è sempre stato davvero piacevole da giocare e l'impegno di vincere ogni stanza è massima. Lo scopo è sempre quello: distruggere tutti i mostri presenti nella stanza facendoli cadere dentro

delle buche che scavate con la vostra pala e quando sono incastrati ricoprire la buca.

Quando avete ripulito la stanza dai mostri accedete ad una nuova ancora più difficile.

FM-7



1983, COMPAC

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



VEGA X4

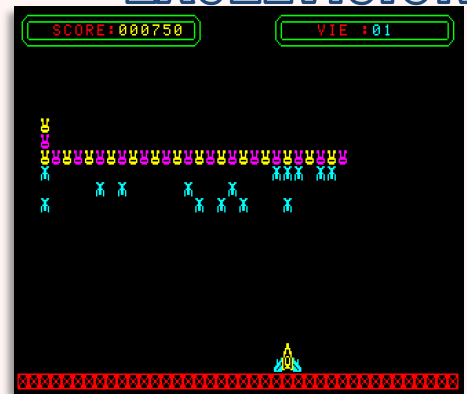
Uno sparattutto a scorrimento verticale simile a *Space Invaders* che rimane il punto di riferimento per questi giochi e che viene riadattato in questa versione in cui controllate un'astronave spaziale che si posta solo a destra a sinistra su una piattaforma in cui dovete distruggere delle ondate nemiche che cambiano livello dopo livello. Questi nemici in formazione non

cercano di raggiungere una posizione in cui non potete più colpirli e quindi farvi perdere una vita e ricominciare, ma semplicemente per distruggervi.

Vi attaccano tutti insieme sparando, letteralmente, una pioggia di proiettili che dovete evitare per salvare le vostre vite cercando di distruggerli.

Un gioco ispirato a *Space Invaders*, ma abbastanza diverso per divertirvi per un po' di tempo.

EXCELVISION



1986, MINIPUCE

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8



ARTESIANS

Lo scopo del gioco, diviso in 4 livelli diverso l'uno dall'altro, è quello di riempire quattro bottiglie di birra dato che vi siete introdotti all'interno di una fabbrica che la produce.

Quando camminate lasciate delle impronte dietro di voi che possono essere usate dal cane di guardia

o da un vecchio poliziotto per inseguirvi. Il cane vi morde facendovi perdere energia e se venite catturati sarete imprigionati per 5 anni (il gioco termina all'istante).

Il primo il terzo livello sono disegnati come un labirinto in cui dovete muovervi per raggiungere lo scopo evitando il cane di guardia che potete distrarre lasciando un osso lungo il percorso ed evitando le guardie.

Il secondo livello è simile a *Frogger* perché dovete attraversare una strada facendo attenzione a non farvi investire dai camion di passaggio, prendere delle bottiglie lunghe le corsie e accedere ad un'altra stanza della fabbrica facendo attenzione a non farvi catturare dal poliziotto.

Gioco diverso dal solito e che vale la pena di provare.

APPLE II



1983, RENOSOFT

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8-

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2



retro-gamers



www.retro-gamers.it

A collage of various video game consoles and handheld devices, including the Atari 2600, Game Boy, PlayStation 2, and others, arranged around the central text "Console Forever". The text is written in a large, bold, red font with a black outline, and it is surrounded by a variety of gaming hardware, including handheld consoles like the Game Boy and Game Boy Advance, and home consoles like the Atari 2600, PlayStation 2, and Xbox 360. The background is white, and the consoles are arranged in a circular pattern around the text.



di formazione nemiche, ci sono boss di metà livello che sono aerei di dimensioni più grandi degli altri.

La giocabilità è ottima, tuttavia, è un po' ripetitiva e 32 livelli sono tantissimi. Ci sono variazioni, alcuni livelli sembrano più corti di altri e questo dovrebbe tenervi impegnati per parecchio tempo.

1942 è uno sparatutto a scorrimento verticale che riscosse un successo planetario quando è uscito sia per lo scenario, sia per la giocabilità semplice immediata,

Controllate un aereo della seconda guerra mondiale in cui combattete nella battaglia del Midway anche se non viene specificato esattamente chi è il vostro nemico, ma dovrebbero essere i Giapponesi.

La versione per il Game Boy Color è diversa dalle altre perché i livelli sono 32 (a differenza dei 24 originali) e si parte al contrario. Iniziate dal livello 32 a scendere e inizialmente rimanete un po' confusi, ma poi appena cominciante a giocare non ci fate più caso a questa cosa e vi trovate davanti un'eccellente conversione dall'Arcade.

L'aereo che pilotate non ha colpi speciali o Smart Bomb e l'unica abilità è quella di fare 3 giri della morte per evitare i nemici più pericolosi. Tra le formazioni nemiche ce ne è una formata da alcuni aerei rossi che se distrutti tutti vi danno un potenziamento dell'arma che da due colpi alla volta passa a tre e successivamente anche a quattro colpi. Durante il livello ci sono vari tipi

Tecnicamente fantastico e molto fedele all'originale così come la difficoltà ben calibrata. E' un piacere giocare a questa conversione ben riuscita.

Gold



2000, CAPCOM

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



Se siete fan di Chuck Norris in questo gioco, **Chuck Norris Superkicks**, lo impersonate per raggiungere un monastero per liberare un importante capo di Stato rapito dal cattivo di turno.

Per arrivare alla vostra destinazione finale dovrete affrontare tanti nemici usando le vostre tipiche mosse (pugni o calci) che usate premendo il pulsante di fuoco associato ad una direzione.

La strada per il monastero è irta di pericoli che non sono solo gli sgherri del rapitore, ma anche il percorso che ad un certo punto si divide in direzioni diverse: una è quella giusta e le altre sono quelle sbagliate.

La visuale è sia a scorrimento orizzontale sia verticale e cambia in base alle scelte: i combattimenti sono visti lateralmente anche per facilitare l'uso delle vostre abilità, mentre la visuale verticale serve per scegliere la strada giusta.



Giocabilità difficile da giudicare perché i nemici vi colpiscono ancora prima che vi avviciniate nella maggior parte dei casi. Altre volte invece vincete voi, ma non è convincente la cosa. Loro sparano, voi potete parare, ma l'azione è così casuale che vi uccidono 4 volte su 5.

Sega World Tournament Golf

PRESS START
© 1993 SEGA

Un po' complicata la gestione dei tracciati perché sono tutti sull'area di gioco e sbagliando un tiro potreste andare in un'altra buca che non è la vostra. La mappa non aiuta molto a capire dove siete.

Per il resto dovete fare molta pratica per capire la potenza del tiro associata ad ogni bastone.

No, non ci siamo proprio. Peccato perché la grafica era anche carina.

Ritorna il gioco del Golf su questa Console con la possibilità di giocare fino a 72 buche e darvi una longevità molto elevata.

Ormai credo che sapete le regole di base, ma brevemente dovete lanciare la palla verso un'area del campo chiamata "Green" dove c'è una buca.

Per ogni tracciato chiamato "bucca" c'è un numero di PAR che sono i tiri per mandare la pallina in buca e fare risultato positivo (nel golf i risultati positivi sono quelli meno di zero).

Se fate buca in 2 tiri su un PAR 5 avete un punteggio di -3 ed è molto buono.

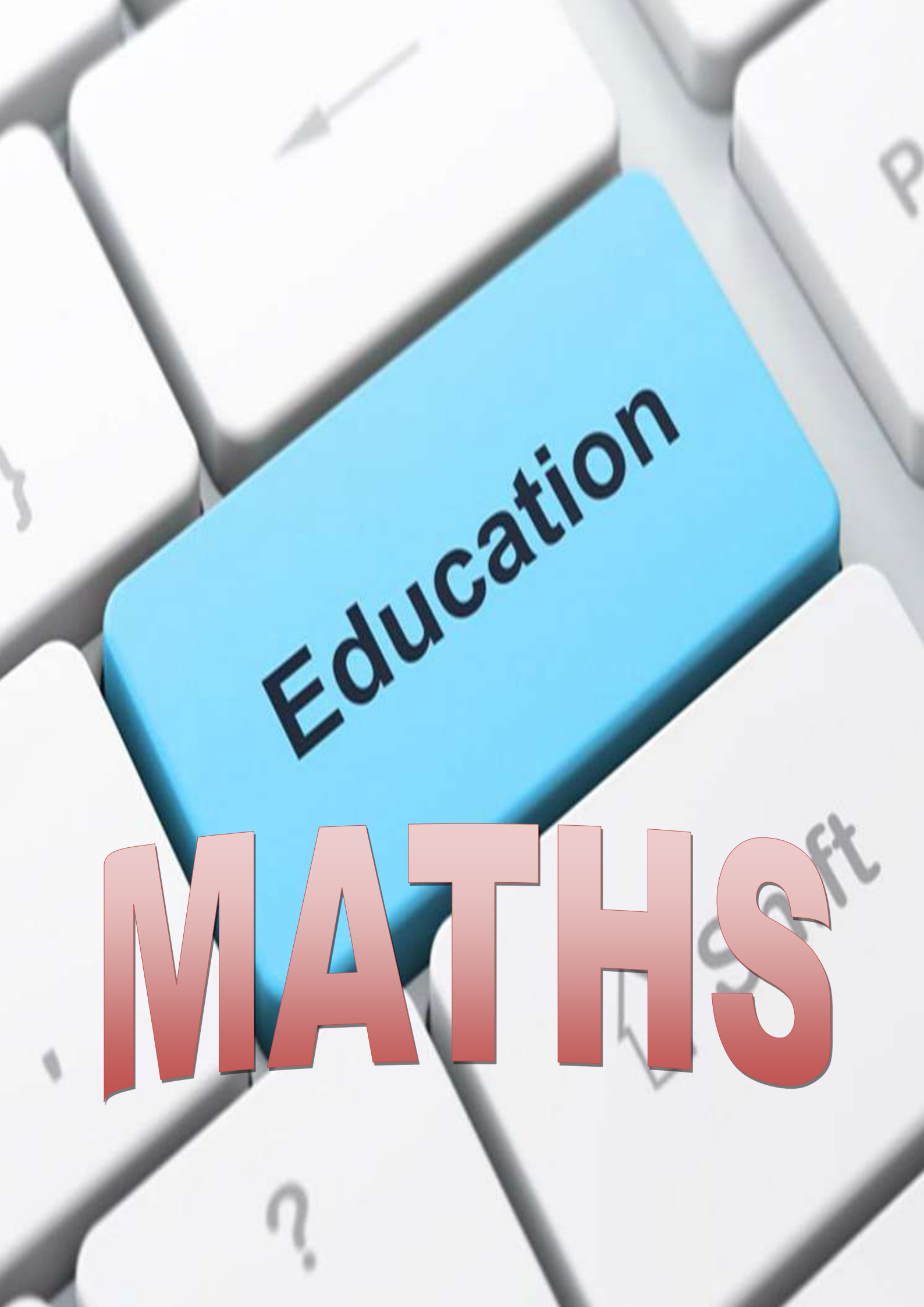
Se fate buca in 7 tiri su un PAR 5 avete un punteggio di +2 e non va bene.

Questa versione ha una visuale dall'alto, tuttavia con un campo molto dettagliato e quando lanciate la palla questa viene ingrandita quasi in primo piano mentre sta volando lungo il campo.

Esteticamente ben fatto! E' la giocabilità che non mi convince soprattutto perché non ci sono punti di riferimento sullo schermo e giocando in un campo pieno di altre buche rischiate di perdere l'orientamento.

1983, XONOX	
GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	0
GLOBALE	5-

1993, SEGA	
GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7+

A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a bright blue key with the word "Education" printed on it in a bold, black, sans-serif font. The key is slightly raised and has a 3D appearance. Surrounding it are several white keys, some of which are partially visible and slightly out of focus. These include a key with a right-pointing arrow, a key with a left-pointing arrow, a key with a question mark, and a key with the letter "P". The lighting is soft, creating gentle shadows and highlights on the keys' surfaces.

Education

MATHS

Monkey Academy

©Konami 1984



Un educativo semplice, ma divertente questo gioco per questa Console per far divertire i bambini con la matematica. Questa volta c'è una storia dietro in cui una scimmia che nella sua matematica elementare ha perso dei numeri e non sa come risolvere delle operazioni e quindi vi chiede aiuto per cercare quelli scomparsi.

E' essenzialmente un gioco di piattaforme in cui dovete fare dei salti e srotolare dei fogli appesi a quest'ultime e trovare il numero giusto per completare l'operazione di matematica che vedete in alto a destra dello schermo.

Se i numeri che trovate non vanno bene, dovete lasciarli perdere, ma se trovate quello giusto dovete prenderlo e portarlo immediatamente alla scimmia rossa in cima allo schermo.

Sembra facile, ma attenzione che ci sono dei pericoli nelle piattaforme come dei granchi che vi

fanno perdere una vita ogni volta che vi mordono, ma potete ucciderli raccogliendo della frutta e lanciandogliela contro.

Dato che potete portare un oggetto alla volta, se prendete il numero non potete uccidere il granchio e quindi dovete scegliere subito l'azione da fare: o vi liberate del granchio oppure cercate di evitarlo a tutti i costi.

Le piattaforme sono altissime e



per passare da una all'altra dovete usare il super salto che però è disponibile solo facendo salti in diagonale. Se saltate in verticale fate solo quelli normali per srotolare le pergamene.

Prima di iniziare a giocare dovete scegliere il tipo di problema da risolvere tra Addizioni, Sottrazioni, Divisioni e Moltiplicazioni e

poi la difficoltà.

Un buon educativo con operazione che cambiano a seconda della difficoltà in base all'età del bambino anche se non so di preciso l'età minima e quella massima.

Se provate a prendere il numero sbagliato un jingle vi avvertirà che non è quello giusto. Anche con la massima difficoltà avete sempre e comunque un aiuto per portare a termine la missione.

Un educativo di matematica per età diverse, ma comunque con un sistema che vi permette di non sbagliare con jingle fatti apposta.

Educativo, ma anche un gioco di piattaforme che ricorda un po' Mario Bros.



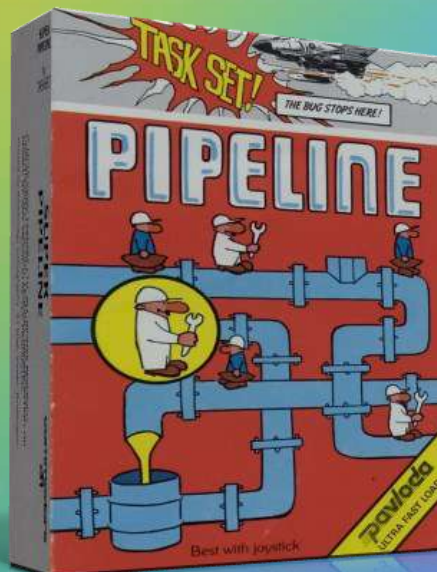
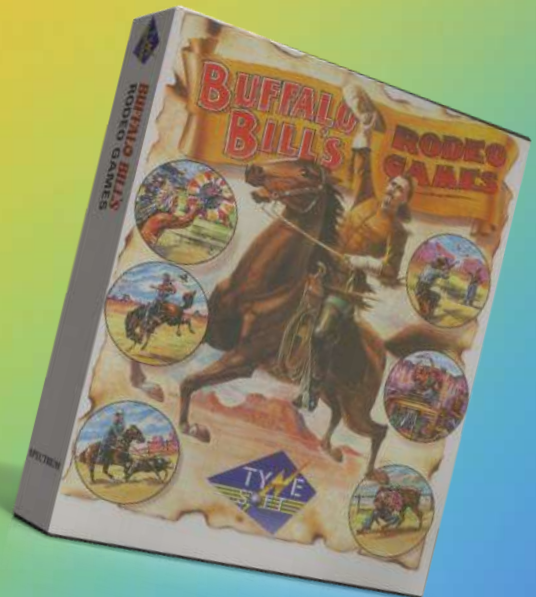
1984, COLECO

GRAFICA	9
SONORO	9
EDUCATIVO	9
INTERAZIONE	9
GLOBALE	9

PLAYER 1
SELECT PROBLEM TYPE

- 1 = ADDITION (+)
- 2 = SUBTRACTION (-)
- 3 = MULTIPLICATION (x)
- 4 = DIVISION (÷)

Box Art: Copertine in 3D





Top 3

Pac-man: 25th Anniversary



PETE ROSE PENNANT FEVER



1942



A hand holding a black remote control with white buttons is positioned in the lower-left foreground. The remote is pointed towards a television screen in the background. The screen displays a blurred image of a person in a blue shirt. The overall scene is dimly lit, with a warm, orange-toned background.

Multimedia

Grafica

Ufficio

Hardware



3DFX oc

Overclockare una scheda 3Dfx alla fine degli anni '90 e perché no, anche oggi!

Il modo più semplice per aumentare le prestazioni di tale chipset era quello di aumentarne il clock! (di base il Voodoo era di 50 Mhz.)

I driver Diamond permettevano di clockare la Monster3D sino a 57 Mhz attraverso un semplice selettore, e nella totalità dei casi non c'erano problemi (Infatti questo valore di 57 Mhz, era il risultato di prove e statistiche Diamond, affidabile, e se la Casa stessa ci permetteva di clockarla a 57 Mhz senza perdere la garanzia si poteva stare tranquilli). Invece le Orchid (specialmente i primi modelli) già avevano delle difficoltà superando i 53 Mhz. D'altro canto la Flash3D era clockata per default a 63 Mhz (ma alcuni hanno dovuto abbassare questo valore a 61 per rendere il sistema stabile con certi giochi).

Il primo problema che i possessori di chipset Voodoo incontravano nell'overclock, era quello del calore da esso generato. Infatti già a 50 Mhz il più piccolo dei due chip 3Dfx era un forno vero e proprio, quindi immaginatevi a 60 Mhz. Per tale motivo era vivissimamente consigliato adottare qualche sistema di raffreddamento per il chipset 3Dfx.

Come raffreddare il chipset 3Dfx

Metodo 1:

Una ventola che soffi aria sui chip poteva essere già utile, ma c'erano altre soluzioni. Era evidente che era meglio munirsi di un dissipatore metallico, meglio due e della pasta siliconica.

Si fissa il dissipatore sulla scheda, in modo che copra il chip 3Dfx più piccolo (ovviamente con un velo di pasta siliconica in mezzo). Poi con un laccio, o con un elastico, si fa un giro intorno alla scheda 3Dfx, in modo che il dissipatore stia lì (o almeno si spera, anche nella pasta..).

Dopo aver fatto questo rimane fuori l'altro chip 3Dfx: per questo è necessario un dissipatore molto più piccolo, quindi è sufficiente un dissipatore di un 386, ma se non lo si trova, basta cercarne uno per Pentium e poi tagliarlo cercando di farlo combaciare con il chip (grossomodo). Anche per questo va fatta la stessa procedura vista per quell'altro. Pasta siliconica e poi elastico o un filo che possa tenere ben fermo il dissipatore sul chip. Per fare un lavoretto ben fatto, sarebbe meglio aggiungere una ventola che soffi aria sui dissipatori.

Metodo 2:

Cercate un dissipatore per PentiumPro, il quale è abbastanza grande da coprire entrambi i chip che compongono il chipset Voodoo, e dell'adesivo termico bicomponente al biossido di berillio, che in più, rispetto alla pasta termica, è capace di "fissare" il dissipatore ai due chip (il costo è molto più elevato rispetto all'altro metodo).

Con questo metodo c'è un buon dissipatore (che comunque va lavorato per non farlo andare a scontrare contro gli altri componenti della scheda) ben incollato ai chip. Questo dissipatore potrebbe già bastare, ma per chi non si accontenta e per chi non vuole appiccicare nulla sul Voodoo c'è un'alternativa.

Bisogna mettere la scheda Voodoo sullo slot PCI più a sinistra (quello solitamente condiviso con uno slot ISA), poi procuratevi una scheda ISA (da buttare o "simulata" con una scheda in plastica), eliminate il rame sul pettine di tale scheda ISA. Di seguito, prendete le misure, fategli un foro grande quanto una ventolina e posizionate lo in coincidenza dei due chip 3Dfx. Ora montate una ventolina sul "buco" in modo che soffi verso il Voodoo, e il gioco è fatto.

Overclockare una 3Dfx è facilissimo, infatti basta settare la variabile d'ambiente SET SST_GRXCLK=XX, dove XX rappresenta il valore in Mhz del clock desiderato, ma il consiglio è di non superare i 60 Mhz.

Vediamo la procedura in ordine:

1. Incrementare la variabile di ambiente SST_GRXCLK (e sarebbe meglio essere prudenti, quindi procedere di un punto alla volta tipo da 55 a 56)
2. Verificare la stabilità del sistema con qualche gioco per 3Dfx. Se dopo 10/15 minuti di funzionamento :
 - .. Il sistema non fa una piega allora bene, potete continuare con il punto 1
 - .. Il sistema fa i capricci e quindi la 3Dfx non tiene. Bisogna decrementare la variabile di ambiente SST_GRXCLK e passare al punto 3
3. Godetevi la 3Dfx!!!

Bisogna ricordare che passare da 50 a 57 Mhz le differenze prestazionali sono evidenti, ma oltre il gioco non vale la candela. Il miglioramento c'è anche da 57 a 60, ma è molto meno evidente che da 54 a 57 Mhz e non si rischia di sentire puzza di bruciato.

Ci sono dei parametri da mettere in autoexec.bat (se usate il DOS) oppure in qualche altro file di configurazione se usate un altro sistema:

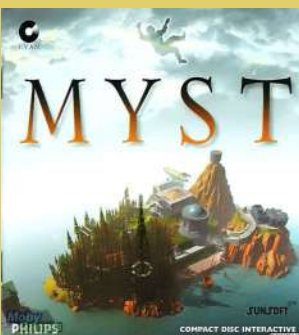
```
SET SST_FASTMEM=1
SET SST_FASTPCIRD=1
SET SST_PCIRD=1
SET SST_VIDEO_24BPP=1
SET FX_GLIDE_SWAPINTERVAL=0
SET SST_SCREENREFRESH=60
SET SST_SWAP_EN_WAIT_ON_VSYNC=0
SET SST_GRXCLK=57
```

Chi ha più coraggio e chi ha una scheda già overclockata di fabbrica può cercare di portarla a 60-63. Diciamo che 57 è un valore di compromesso tra affidabilità e prestazioni. Poi comunque uno è libero di fare quello che vuole.

CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
SUPER PIPELINE	COMMERCIALE	Il gioco è ispirato ad un incidente delle tubature della Software House.
... A PERSONAL NIGHT-MARE	COMMERCIALE	La maggior parte delle edizioni di questo gioco per DOS hanno un file corrotto e quindi non è possibile terminarlo.
1942	COMMERCIALE	Il gioco avrebbe dovuto uscire anche per il Commodore 16 e quindi era in sviluppo, ma Elite decise di cancellare il progetto malgrado il gioco fosse già ad un livello avanzato di sviluppo. Fu tentato di crearlo dalle abili mani di un appassionato della piattaforma, ma per problemi reali della vita, il gioco non fu mai pubblicato.

COSA SUCCEDEVA NEL 1993?

DATA	EVENTI
1993	Un coinvolgente gioco in stile sparatutto in prima persona, Doom diventa popolare su molte piattaforme diverse. Inizialmente distribuito tramite newsgroup USENET, Doom ha attirato un enorme seguito. I giocatori di Doom sono stati anche tra i primi a personalizzare i livelli e l'aspetto del gioco tramite il "modding". Alcuni hanno criticato il livello di violenza rappresentato in Doom, ed è stato citato come motivo principale per le udienze del Congresso degli Stati Uniti sulla violenza nei videogiochi nel 1995. 
1993	Viene rilasciato Microsoft Windows NT. Il lavoro sul progetto iniziò alla fine degli anni '80 con uno sforzo guidato da un gruppo di ex dipendenti della Digital Equipment Corporation guidati da Dave Cutler. È stata la prima vera versione a 32 bit di Windows di Microsoft, il che la rendeva attraente per gli utenti scientifici e ingegneristici di fascia alta che richiedevano prestazioni migliori. 
1993	Sviluppato dai fratelli Robyn e Ryan Miller, Myst diventa uno dei giochi più conosciuti degli anni '90. Distribuito da Broderbund per Macintosh, Myst porta il giocatore in un'avventura nei panni dello Straniero, utilizzando un libro magico per seguire le tracce del personaggio che viaggia nel tempo Atrus attraverso le Ere di Myst. Il gioco richiedeva ai giocatori di risolvere enigmi e trovare indizi per scoprire la natura dell'isola di Myst. A Myst viene spesso attribuito il merito di aver aumentato notevolmente le vendite di unità CD-ROM per computer. 
1993	Il Pentium è la quinta generazione della linea di microprocessori "x86" di Intel, la base del PC IBM e dei suoi cloni. Il Pentium ha introdotto diversi progressi che hanno reso i programmi più veloci, come la capacità di eseguire più istruzioni contemporaneamente e il supporto per la grafica e la musica. 

RECENSIONI #151

Pac-Man: 25th Anniversary (2020, Commodore 64)
Super Pipeline (1984, Commodore 64)
Builderland (1991, Amstrad CPC)
Captain America (1986, Amstrad CPC)
Buggy Blast (1984, ZX Spectrum)
Buffalo Bill's Wild West Show (1989, ZX Spectrum)
State (198?, Sharp X1)
Zexas (1983, Sharp X1)
Catacomb (1992, Amiga)
... A Personal Nightmare (1989, Atari ST)
Pete Rose Pennant Fever (1989, DOS)
Batman 2023 (2023, MSX)
Absolute Zero (2023, Amiga AGA)
Aliens! (1989, Commodore PET)
Haunted House (1983, FM-7)
Vega X4 (1986, ExcelVision)
Artesians (1983, Apple II)
1942 (2000, Capcom)
Chuck Norris Superkicks (1983, Xonox)
Sega World Tournament Golf (1993, SEGA)
Monkey Academy (1984, ColecoVision)

LE ALTRE VERSIONI

BUILDERLAND:

Atari ST, Amiga (1990, Loricel SA)
Turbografx-16 CD (1992, Micro World)

BUFFALO BILL'S WILD WEST SHOW

Amiga, Atari ST, Commodore 64, Amstrad
CPC, Micro BBC (1989, Tynesoft)
DOS (1992, Villa Crespo Software)

ZEXAS

MSX, Sharp MZ, Hitachi S1, PC-88 (1984, dB-SOFT)

... A PERSONAL NIGHTMARE

Amiga, DOS (1989, Horror Soft)
Windows (2009, Adventure Soft)
Macintosh (2012, Adventure Soft)

BATMAN

MSX, ZX Spectrum, Amstrad CPC, Amstrad
PCW (1986, Ocean)

1942

Arcade (1984, Capcom)
NES (1985, Capcom)
Commodore 64 (1986, Capcom)
ZX Spectrum (1986, Zafiro)
MSX (1986, Zemina)
Amstrad CPC (1986, Elite Systems)
PC-88, Sharp X1, FM-7 (1987, ASCII Corporation)
Windows, Windows Mobile (2001, Capcom)
J2ME (2004, Living Mobile)
BREW (2006, Capcom)
Wii (2010, Capcom)
Xbox 360, Playstation 3 (2013, Capcom)
Android, iPhone, iPad (2017, Capcom)

CHUCK NORRIS SUPERKICKS

Commodore 64, ColecoVision, Vic-20 (1983, Xonox)

MONKEY ACADEMY

MSX (1983, Konami Industries)
Philips VG 5000 (1984, S.A. Philips Industrielle
et Commerciale)

Indice Ripesaggi

GIOCHI:

1 Across 2 Down (112)
10 Out of 10: Dinosaur (112)
17-Bit Disk Copier (145)
3D Dinowaur Adventure (112)
A-10 Tank killer 1.5 (129)
Advanced Military Systems (93)
After Burner (113)
Airlift (125)
Air Support (97)
Alien Breed Tower Assault (119)
Another World (134)
Apache Flight (135)
Archon (145)
B.A.T. (138)
Bad Dudes (102, 113)
Barbarian (102, 113)
Barbarian II GX4000 (137)
Batman the Movie (137)
Battle Chess (138)
Battle Valley (148)
Big Blue Disk (141)
Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
Birds of Prey (132)
Car & Driver (131)
Combat Air Patrol (127)
Conan the Cimmerian (136)
Contra (136)
Course of Monkey Island (117)
Dante's Inferno (111)
Day of the Tentacle (118)
Darkseed (133)
Defenders of the Earth (127)
Dig (118)
Dragon Princess (138)
Draw Poker (138)
Dune (133)
Dune II (130)
Eliminator (142)
Elite (125, 142)
Emlyn Hughes International Soccer (143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Encyclopedia of War (143)
Enduro Racer (143)
Escape from Singe's Castle (138)
Faara no Jikekkai (138)
Fatal Fury Contact (141)
F-15 Strike Eagle (124)
F-15 Strike Eagle II (127)
Fighter Bomber (130)
Final Fight (146, 147)
Flight Simulator (146)
Flight Simulator II (146)
Flight Path 737 (147)
Forge (115)
Formula One Grand Prix (90)
Frontier: Elite II (99, 144)
Frontier: First Encounters (146)
Full Throttle (118)
Golden Axe (136)
Golden Sword of Bhakhor (134)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Gunship (131)
Gunship 2000 (104, 133)
Heavy Metal (103)
Hind (135)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Ikari Warriors (145)
Impossible Mission (124)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
Jack the Ripper (130)
Kick Off (145)
King's Quest (120)
King's Quest II (121)
King's Quest III (123)
Labyrinth of Time (119)
Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
Loom (115)
Lotus III (131)
Lupin III (137)
Luxor (132)
Maniac Mansion (118)
Microcosm (119)
Midwinter (129)
Midwinter II (129)
Monkey Island II (116)
Myst (96, 114)
Myst: Real (114)
Myst Masterpiece (114)
Myst Amiga (114)
Nascar Racing (128)
NeoGeoCup '98 (141)
Nova 9 (91)
Obitus (94, 134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)
Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)

Indice Ripescaggi

Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Platinum Plus CD (145)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Time Table History: Science and Innovation (113)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)

Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overclockare un 486 (149)
Overclockare un Pentium (150)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTORIAL:

Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:

17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)



INCREDIBLE

It's what players say the first time they see Konami/Centuri's Badlands™. It's what you'll say the first time you look at the cashbox.

Badlands™ is not the world's first laser disc game, and it probably won't be the last, but it will be one of the best.

While the graphics and play theme are simply sensational, player interaction and response is second to none. This means you get raster quality play with laser quality graphics.

You also won't have to break your bank to bank a few Badlands™. We understand how competitive our business

has become, and we've priced Badlands™ so that you can remain in the game.

For more information about Konami/Centuri's Badlands™ contact your authorized Centuri distributor.

Konami/cenluri.

 **BADLANDS™**

cenluri™
We're Inventing What The Future Will Bring

CENTURI, INC. • 245 West 74th Place Hialeah, Florida 33014 • Phone: 305-558-5200 • Telex: 803694 ANSB Centuri • Cable CENTURI